



No dia 27 de novembro de 2024, na sala do Setor de Atenção à Saúde do Trabalhador – Sast/Progepe, aconteceu mais um encontro com o Sast e teve início a fase-piloto do Projeto “Voltar a Jogar” com a participação dos trabalhadores da Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas – Progepe.



O Projeto “Voltar a Jogar” tem como objetivo principal levar o lúdico para o ambiente laboral que, muitas vezes, se apresenta de forma rígida e burocrática, através da utilização de jogos de tabuleiro moderno. A prática de jogar jogos de tabuleiro funciona como uma forma divertida e descontraída de estimular não só a comunicação, a colaboração e a criatividade entre os trabalhadores visando um ambiente mais leve e flexível, como também pode proporcionar uma melhora da motivação e da integração entre os trabalhadores.

Mas o que são os jogos de tabuleiro moderno? De forma simplificada, são jogos mais contemporâneos que apresentam mecânicas mais complexas do que os jogos clássicos que jogávamos na infância (como War, Banco Imobiliário, entre outros) com um foco maior na estratégia e na interação entre os jogadores. Vale ressaltar que não é preciso ter especificamente um “tabuleiro” para que seja

enquadrado na categoria de “Jogos de Tabuleiro Moderno”, pode ser apenas um jogo com cartas.

Para participar do encontro foram oferecidos dois horários na parte da manhã e dois horários na parte da tarde através de um agendamento por formulário do Google.

No encontro, foram apresentados alguns jogos com as suas instruções detalhadas, durante a execução da atividade ocorreram ações facilitadoras que favoreceram o “feedback” constante entre os participantes e ainda teve direito a “lembrancinha”.



Foram utilizados os seguintes jogos:

- Lhama: lançado pela Paper Games no Brasil de um dos mais conhecidos designers de jogos de tabuleiro modernos, o alemão Reiner Knizia;
- Segue o fluxo: uma produção nacional, lançado este ano pela editora Party Games do designer Marcos Zigowski;
- Similo – Contos: Do designer Martino Chiacchiera, lançado aqui no Brasil pela Grok Games;
- Timeline – Invenções: lançado pela Galápagos, do designer Frederic Henry;

- Revelando Emoções: mais uma produção nacional, lançado no ano passado pela Ludens Spirit dos designers Éderson Ayres Castro e Thiago Köche.



No final de cada sessão, ocorreu uma discussão participativa, onde todos compartilharam as suas experiências. Foi um dia de muita interação, onde todos mencionaram o quanto a atividade foi divertida, prazerosa e ajudou a aliviar o estresse e a tensão.

O projeto “Voltar a Jogar” terá continuidade em 2025 e a intenção é oferecer para todos os trabalhadores da universidade, com limite de participantes por dia de encontro, como ação de Promoção à Saúde visando a interação e o bem-estar do indivíduo como um todo.



Texto e projeto (“Voltar a Jogar”) elaborado por Fatima Rigueira de Castro